26 hratelných dem pro PC na CD-ROM!

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

EXCALIBUR

číslo 64
99 Kč

cena 99 Kč

9 771210 112005 64

Ultim@te Race Pro
Automobilové závody s výbornou grafikou

Battlezone
Bitevní akce v budoucnosti

Roborumble
Silou a rozumem proti nepřátelským mimozemšťanům

Sanitarium
Temné a ponuré dobrodružství ve zdech bizarního ústavu

obsah CD - hry PC

ANEB JAKÁ NEJNOVĚJŠÍ DEMA NALEZNETE NA NAŠEM CD

ADRENIX

Střílečka v hlavní roli s vámi jako Scottem Griffinem, předním pilotem v elitní jednotce, který je známý také jako neúnavný likvidátor rebelů. Jenže, znáte to. Jednoho dne zjistil, že jeho dům je zničený, jeho dívka Maria unesená, a to vše společností Medtech, tedy stranou, pro kterou vždy pracoval. Zbývá mu (potažmo i vám) jediná naděje, pokud chce svou dívku zachránit. Musí se spojit s rebely a zničit společnost Medtech. A to všechno dříve, než na ní bude otestován stimulant nazývaný Adrenix. Hra ve stylu Dooma. Elegantní a ponurá grafika. Létáte, střílíte, zbíráte zbraňové systémy a energii - prostě klasika. V demu jsou tři hratelné levely - Downtown, Central Waterworks a Weymouth Harbor.

AFL 98

Zvykli jsme si, že firma EA Sports dělá dobré sportovní simulace. Ani tato hra, která nám nabízí tak exotický sport, jakým je Australská mutace fotbalu, nezůstane výjimkou. Autoři se opravdu vytáhli a předkládají nám výbornou grafiku a veškeré údaje ohledně Australské fotbalové ligy. Ke sportu patří samozřejmě komentář a prezentace mužstev v televizním stylu. Plná verze by měla obsahovat údaje a obrázky více než 300 hráčů, 16 týmů a možnosti hry exhibice, celé sezóny, trénink a další a další. Určitě to bude stát za to, jen si myslí, že našinec bude mít zpočátku trochu problém s pravidly australského fotbalu, ale po doučení se tohoto (pomůže i readme.txt), už nebude problém si pořádné zahrát.

ARMORED MOON: THE NEXT EDEN

A další strategie, tentokrát pro změnu z budoucnosti. Budete svádět bitvy a zabírat další území. Provádět své robotí armády skrze další a další mise a rozdávat si to s počítačem. K dispozici by měly být bojové moduly, mechové a kyborgové, které pod vaším velením mohou rozpoutat tu pravou bouřku v galaxii. Vše probíhá v reálném čase a nevypadá to špatně. Nevypadá to ovšem ani nikterak převratně, takže si v této chvíli dovolím tvrdit, že to bude obyčejný průměr (možná ani to ne?). Ale nesuďme dne před večerem.

BALLS OF STEEL (Update)

A jeden děsivě drsný a tvrdý pinball. K dispozici bude pět herních stolů, které však neobsahují žádný cirkus, zoo nebo dětský park s babičkou štrikující na lavičce vnoučkům svetr z růžové vlny, ale (pozor!) temné a úžasně nechutné (co byste taky chtěli od „ocelových koulí"?) stoly plné krve (v které se vám utopí kulička a už ji nikdy nenajdete). Všude budou animované kreatury a monstra, které vám taky sežerou kuličku (a už ji nikdy nenajdete) a taky laserové kanóny, které vám kuličku sežehnou za obrovské detonace a destrukce... Tak toto je updateovaná verze Balls Of Steel. Tak se pusťte do dema!

BATTLEZONE

Původní hra Battlezone pochází již z roku 1980 a dle jistých zdrojů měla být první počítačovou trojrozměrnou hrou. Jistě nejenom proto přichází nyní na naše počítače nová Battlezone, která vypadá skutečně parádně hratelně. Tahle akční RPG vás přivádí na měsíc, kde můžete pobýhat nebo raději jezdit v tanku. V demu je vaším úkolem zachránit americkou osádku z měsíční základny. Plná verze bude umožňovat volbu mezi hrou za USA nebo za Rusko, což by mělo znamenat několik různých misí. Navíc byste z bitevního pole měli velet své pěchotě. Jízda v tanku je vážně zážitek. Doporučuji si jízdu natrénovat (practice), a tehdy je to teprve zážitek. Jen si to představte: noha na plynu a váš tank uhání šílenou rychlostí po povrchu Měsíce...

CONQUEST OF THE SKIES: STRATOSPHERE

Zajímavá hra, které je potřeba přijít na chuť. Než se pustíte do hraní dema, nechte se raději provést za ručičku (View Tutorial) a teprve pak se do toho dejte. O co jde? Stavíte si město na jakémsi létajícím ostrově, se kterým pak létáte krajinou a svádíte bitvy s nepřátelskými městy. Krajina je plná úzkých kaňonů a je tedy třeba dobře pilotovat. Při bitvách si snadno svůj ostrov poškodíte a je třeba ho nechat opravit. Hra je skutečně působivá a lehce zaujme.

DEADLOCK II: SHRINE WARS

Turn-based strategie, jejíž plná verze je již k sehnání. Pro ty, kteří tak ještě neučinili, je zde demo, na kterém si můžete otestovat, zda hru ano či ne. K dispozici jsou dvě dema. V prvním hrajete za lidi (Wasteland) a druhá je ukázkou hry dvou či tří hráčů, při které využijete modem (IPX nebo TCP/IP). Demo neobsahuje hudbu ani zvukové efekty či snad animace.

EVOLUTION

Tuto strategii začínáte před 65 miliony lety a k dispozici máte nějaké savce a ptáky (přes 70

druhů). V plné verzi můžete startovat na počátku třetihor nebo před 225 miliony let či před 360 miliony let. Živočichů bude okolo 170 druhů, včetně dinosaurů a hmyzu. Hra si nádherně rozumí s Windows 95 a je celkem jasné, co se v ní bude od vás chtít. Jak zvládnete evoluci?

F-22 RAPTOR (Update)

Hádejte, co je tohle za hru. Správně. F-22 Raptor je letecký simulátor a firma Novalogic „vyhrožuje", že to bude stát opravdu za to, což máte možnost sami ihned posoudit z tohoto dema. Zatím lze s určitostí říct, že na programu bude ničení cílů vzdušných i pozemních a hra více hráčů po síti. Howk!

GENOCIDE

Dobrá atmosféra této hry by mohla předznamenávat dobrou střílečku. Jenže... Nejsem si zatím jistý, jestli Genocide skutečně dobrá hra je. Proto to zatím nechám na vás. Ovládáte cyborga, který běhá labyrintem chodeb. Pohled je klasický (dvourozměrný) z boku, jako u všech plošinovek a chodiček střílečekk. Pomocí kurzorů určujete směr chůze, přivolávání výtahů apod. (demo vás samo navádí) a pomocí myši míříte a střílíte (pravým tlačítkem přepínáte zbraně a levé je fire). Demo není příliš těžké a temná grafika se nese v duchu hry. Počkáme si na plnou verzi.

GOLF PRO (The)

Tato hra nabízí tradiční golf se vším všudy. Hned v úvodu vás čeká kalibrace myši (ne, nemám na mysli vašeho domácího miláčka), a pak již můžete začít. Kalibrace je důležitá pro hratelnost, takže ji nepodceňujte. Grafika vypadá pěkně a díky ovládání (v demu je vysvětleno - How to play) se vám může stát, že po hraní této hry, nebudete moci hýbat zápěstím. Ale to není nic nového pod sluncem, neboť je známo, že sport ničí tělo. A nyní už i u vašeho počítače.

GRUESOME CASTLE

Hlavními hrdinami této adventure jsou Jake a Anna Kingovi, společně se svými přáteli Skipem, Wendou, Brademe a Jeepersem, což je dino-opice. Tahle parta tvoří Gee Whiz Mystery Club a cestují po celém světě za záhadami. Tentokrát navštěvují Kingovic bratrance Edwarda, který žije v Gruesome Castle v Anglii. Shodou okolností na hradě straší a Edward ně-

kam zmizel. A tak nezbývá, než aby se parta dala do pátrání a odhalování záhady. Demo o hratelnosti hry příliš neříká, ale grafika je celkem pěkná a třírozměrná.

INTERSTATE '76 ARSENAL (The)

The Interstate '76 Arsenal obsahuje dva balíky her. Za prvé je to The Interstate '76 Gold Edition, což je úspěšná hra, zabalená do lepší grafiky, s těžšími levely a dalšími úpravami. Druhý balík je Nitro Pack pro Interstate '76, který obsahuje 20 nových misí pro jednoho hráče a také možnost hry více hráčů. V nabídce jsou také nová auta a zbraně a další překvapení. A jen abych vás dostal do obrazu - ve hře řídíte auto a střílíte. Děj hry je zasazen rádoby do sedmdesátých let a příběh vás brzy chytne a pohltí. Zkuste sami!

JACK ORLANDO

Kreslená adventure, která slibuje nejen humor a překvapení. Budeme mít možnost vést hromadu rozhovorů, které namluvili profesionální herci. Pohybovat se budeme v hotelu, bary nebo třeba casinu. Hra se také pyšní soundtrackem v digital stereu, na nějž hudbu složil Harold Faltermeyer (komponoval k filmům Top Gun nebo Policajt z Bewerly Hills). Demo nevypadá špatně, tak nezbývá než vyčkávat.

LEGAL CRIME (Update)

Představte si Chicago v roce 1920. A sebe jako ganstera, který rozšiřuje svůj vliv, jmění a území. V této chvíli máte docela jasnou představu o této akční real-time strategii. Pohled na hru je šikmo zezhora, jak bývá u podobných her obvyklé. Nevypadá to beznadějně, možná se stavění vlastního impéria, ekonomická kontrola nad městem, ničení ostatních gangsterských skupin a další akce, ukážou docela zábavné. V plné verzi bude možnost hry až sedmi hráčů po síti.

MONTEZUMA'S RETURN!

Tato hra nabízí 3D akci plnou běhání, skákání, luštění logických hádanek a občasného (téměř výjimečného) použití hrubé síly. Děj se odehrává v jakémsi labyrintu v atmosféře zašlé slávy Aztéků, kam se propadnete jakýmsi komínem. Demo působí poněkud zvláštním dojmem a uvidíme, co nabídne plná verze. Když nic jiného, tak kompletní hru Montezuma's revenge, což bude patrně předchůdce hry této.

NBA LIVE 98

O tomhle basketbalu se asi není třeba příliš rozšiřovat, protože každý, kdo rád hraje sportovní hry na počítači, se na něj chystá a těší. Jisté je, že hratelnost je parádní, grafika taky. Je tu prostě vše, co se od této hry očekávalo. Spousta volitelných věcí, přehledů atp. Nezbývá, než si sednout a tuhle věc vyzkoušet. S chutí do toho.

PHARAOH'S ASCENT

Vzpomínáte na hru Bruce Lee nebo Boulder Dash? Pharaoh's Ascent je jejich starší bratříček oděný do hezčí grafiky a zavalený více logickými hádankami a úkoly. Náplní hry je váš útěk z pyramidy. Jste totiž pohřbený faraon, který je z nějakého důvodu živý (to víte, nesmrtelnost) a teď se snaží ze své hrobky vyhrabat ven. Jak je známo, pyramidy bývaly plné pastí proti vykrádačům, a tak to nemáte vůbec jednoduché, protože pastím je úplně jedno, jestli jste zloděj nebo faraon. Cestou ven procházíte jednotlivé místnosti, ze kterých můžete jít do dalších atd., až se dostanete ven (asi). K ruce vám je dárek od Isis, a to hůl boha Ra a navíc máte strašnou sílu, takže můžete tlačit obrovské balvany.

POD

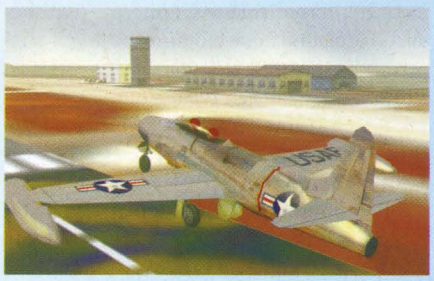
Takovéhle závodění není pro moje nervy. Jen si to vezměte, výsledek může být jediný - vyhrát nebo zemřít. Jak prosté. Když jsem jako malý jezdil na tříkolce, netušil jsem, že jednou usednu do tohoto stroje a pojedu závod na téhle zpropadené planetě. Závodní trať je nebezpečná, plná zatáček, skoků a má noha tlačí usilovně pedál plynu až na podlahu. Od soupeřů nemůžu čekat nic hezkého a neustále musím dávat pozor na trať. Trochu se mi třesou ruce, ale to přejde. Hladina adrenalinu stoupá. Podaří se mi zvítězit? A vám?

POWERBOAT RACING

Už jste někdy uháněli po hladině řeky v motorovém člunu rychlostí 200 mil za hodinu. Pokud ne, nyní je tu ta možnost. Powerboat racing nabízí závody motorových člunů na několika tratích, na kterých můžete narazit na můstky (na skákání), ropné tankery a další nástrahy. Dále je tu možnost hry po síti a speciální možnost jet závod se svým vlastním „duchem". Provedení není špatné, člun sledujete zezadu z nadhledu a závody jsou pěkně dynamické. Jediné, co hru brzdí, je strašlivě zdlouhavý způsob zapisování se. Ale to se dá přežít.

ROBORUMBLE

Chystá se válka s mimozemšťany. A jelikož jsme objevili nějakou tu jejich technologii, tak dobře víme, že jsou silnější než my a nebude lehké je zastavit. Je třeba se rozhodnout, jak proti nim postupovat. Bude se situace řešit agresivně silou nebo přijde ke slovu klidná inteligence. To už také záleží na vás. V demu máte možnost volit pouze stranu inteligence a hned v nejbližším rozhovoru se hra projeví velice sympaticky (dobré dialogy) a lehce vás vtáhne do děje. V první řadě probíhá soutěž dvou společností (síla x inteligence) o to, kdo získá zakázku na roboty, kteří budou bránit Zemi před mimozemšťany, kteří se již k naší matičce blíží. Samotná hra je pěkná trojrozměrná real-time strategie s dobrou atmosférou a dobrou grafikou. Světla přibývá a ubývá podle reálného času (ve hře), pohyby stínů, tráva roste atp. Nepřítel by se měl chlubit odpovídající inteligencí, závislou také na vašem stylu hry. Plná verze by měla obsahovat přes 15 misí. V závěru bychom měli svést souboj se samotnými mimozemšťany. Jdu do toho!



SABRE ACE: CONFLICT OVER KOREA

Tato hra nabízí možnost účastnit se války v Koreji. Stanete se pilotem F-86 Sabre nebo si budete moci vybrat z dalších čtyřech autentických letadel - F-51 Mustang, F-80 Shooting Star, Mig-15 nebo YAK-9. Čeká vás 45 misí, které vycházejí z historických podkladů „Korejského konfliktu". Je tu také možnost hry více hráčů.

SANITARIUM

Sanitarium je temná hororová adventure s výbornou atmosférou. Poté, co si někdo pohrál s brzdami tvého automobilu, jsi nad ním ztratil kontrolu, náraz, a pak přišlo milosrdné bezvědomí. O to horší je však probuzení... Kde jsi? Kdo jsi? Otázky, které mučí tvou mysl. Co znamená to, že jsi se probudil uvnitř jakéhosi bizarního blázince? Skutečně sem patříš? Co se vlastně stalo? Grafika téhle hry přesně vystihuje tu správnou atmosféru děsu a hratelnost se nezdá zaostávat. Plná verze téhle hry by mohla být skutečná bomba!

ULTIM@TE RACE PRO

Automobilové závody v pěkné grafice. Realistický zvuk vás vtahuje do hry. Pokud při jízdě autem rádi brzdíte, v této hře si určitě vyhrajete. Je jen na vás zda porazíte své soupeře, dojedete na čas, třeba i přes nepřízeň počasí. Tak, co víc bych mohl ještě napsat? Jsou to prostě závody v autě. Těžko zatím říci víc.

UPRISING (Update)

Tento projekt vypadá velice zajímavě. Uprising by měla být real-time strategie v trojrozměrném světě! Bude-li vše vypadat tak, jako v tomto demu, mohla by to být skutečně velice dobrá hra. Stanete se účastníkem FUTURE WAR IMMERSION a budete ovládat pěchotu, tanky, lodě, bombardéry, které se budou srážet na bitevním poli budoucnosti. Vše by mělo být v realistické grafice a vašich misí bude přes 30! Dokážete to? Bude to stát za to? Uvidíme. Ale lákavý je i podtitul hry - Join Or Die.

WARHAMMER: DARK OMEN

Velice hratelná real-time strategie, která v sobě ukrývá značný herní potenciál a skvělou atmosféru. Je postavená na bázi bitevního systému ze stolní hry Warhammer, která patří pod ochranná křídla Games Workshopu. Ovládání je jednoduché a v demu máte možnost svést bitvu s hordami dostavšivších se odkudsi z temnot. Máme se na co těšit, neboť budeme mít možnost velet jízdě, lukostřelcům, pěchotě, a také kouzelníkům, válečným strojům a nějakým těm monstrům. **-pž-**

dopisy čtenářů

PO NĚJAKÉ DOBĚ SE OPĚT SETKÁVÁME NAD VAŠIMI DOPISY. TAKŽE S CHUTÍ DO TOHO...

Vážená redakce Excaliburu! CD Excalibur 62 bylo opravdu dobré, hlavně Merlin. Ten je přímo geniální - skvělý nápad. Také podpora instalace ze starších čísel je vynikající, vylepšovat a naplnit věcima z papírového časopisu + ještě něco navíc. Pak to bude perfektní. To mi věřte! Nejlepší byla asi úvodní animace. Opravdu pěkná. Jednoduše řečeno - takhle dobré zpracování nemá žádné jiné CD, co já znám! Pokud tam někdo psal, že CD nebývalo aktuální, tak se plete. Takový BEST SHOT byl na Excaliburu o několik čísel dřív než jinde. S TĚMA MEZERAMA DOBRÉ. Pravidelnost vycházení je největší chyba na Excaliburu. Zvídat jestli ještě existuje nebo ne, to není nic pro mě. DOUFÁM, ŽE SE TO ZLEPŠÍ! Tak, prosím, zapracujte. Sám vím, že je to *obtížné* dělat pravidelně kvalitní časopis. Další věcí je, jestli by nešlo na štítku s adresou adresáta na obalu dávat taky počet čísel, které mám předplacené. Velice by mi to pomohlo. To by bylo tedy k Excaliburu vše. ... **Jaroslav Řezník**

PS. Jen tak mimochodem. Kde se podělo pokračování návodu na Duke3D build?

> Děkujeme za pochvalu a podporu. Co se týče vycházení, ještě chvíli vydržte a věříme, že budete příjemně překvapeni nejen pravidelností (na jakou jste doposud nebyli zvyklí), ale také všemi těmi dalšími změnami, které na Vás chystáme. K Build - Duke 3D se ještě vrátíme. Vydržte!

Zdravím redakci Excaliburu! Jste výborný časopis. Ale nikdo není dokonalý, takže bych se rád pozastavil nad některými fakty, protože kritiky není nikdy dost.

Jsem majitelem PC - takže dotaz číslo jedna zní:

1. Kdy už se konečně objeví nějaký ten žebříček her i pro PC. Myslím, že by se pár nadšenců, kteří by pravidelně přispívaly určitě našlo. (Posílám Vám svůj žebříček nejlepších her.)

2. Jako správní pařani (aspoň doufám) jste v blahých dobách let dávno minulých vlastnili ZX-Spectrum nebo Didaktik. (Jako já. Kde jsou ty časy, kam se poděl Flying Shark, Dizzy, Renegade, R-Type ... bů, škyt ..., dost zatlačme slzu.) Měl jsem Didouše velmi rád (jen ten Sinclair Basic ...), leč doba pokročila a i já byl nucen přeřadit na vyšší (a ne že by Turbo Pascal byl o něco lepší ... ne, no tak jo, o kousek ano). Takže k problému: dali by se někde koupit, popř. sehnat, hry ze Spektra, které by šlapali i na PC?

3. Co říkáte na hru REUNION (ať žijí Maďaři)? Existuje UFO Enemy Unknown taky na Amigu? Jak vypadá? Je to taky tak dobrá pařba?

4. Jak poběží demo Tomb Raider z EXCD 58 na 486 DX2, 8 MB RAM, 8x CD-ROM? Já jen jestli má vůbec smysl to instalovat.

5. Kdo spískal to umístění jména Karla Floriana pod obrázek Woodruffa (už si nepamatuji, v kterém čísle to bylo, ale byl to vynikající fór - klid ta recenze byla taky vynikající)? Opravdu tak Karel vypadá?

Připomínka číslo jedna:

6. Myslíte si snad, že jsem kapitalista? Tu doporučenou konfiguraci v čísle 62 si já, chudý student, nemohu dovolit (pokud víte o nějaké velmi dobře placené brigádě, tak mi o ní napište a já tam hned poběžím). Do té doby si budu muset vystačit se svou 486 DX2. Do školy pro Turbo Pascal zatím stačila (i když výpočet funkce jednoduchou metodou jí trval při větší přesnosti poněkud déle).

Připomínka číslo dvě:

7. Přečetl jsem si i část AmigaMAX. Předem bych chtěl popřát hodně zdaru všem Amigistům s novými kartami do jejich mašin. I oni mají právo si zahrát Duka. Ale zarazily mě ty neustálé narážky proti PC. (Bohužel tomu bývá i ze strany majitelů PC k Amize.) Proto volám: Ukončeme tyto spory a svorně pracujme a hrajme na svých platformách. Dost bylo narážek a urážek. Protože jen v dobách míru a klidu je možný rychlejší a kvalitnější rozvoj spolupráce a tím dosažení lepších výsledků.

Připomínka číslo tři:

8. V čísle 62 jste udělali změny. Onen bílý podklad je pravda trochu konzervativní, ale výborně se na něm všecko čte, takže bych to tak nechal.

Připomínka číslo čtyři:

9. Co takhle zavést rubriku o starších klasických hrách?

Připomínka číslo pět:

10. Lary 7 je velice rozveselená hra! Už dlouho jsem se tak dobře nepobavil! A vy?

Závěrem bych Vám rád popřál mnoho úspěchů (a peněz, protože jsou s nimi problémy, ale bez nich bohužel také) do dalších let fungování Excaliburu. Váš věrný čtenář **Vladimír Krejčíř**

> 1. Žebříčky budou a pokud bude zájem, tak nejenom na PC a Amigu. Bude to ještě nějaké to číslo trvat, než se objeví, ale alespoň nám zatím můžete začít své hitparády posílat. Uveďte deset her a stroj, na kterém je hrajete (bereme i osmibity - hraje-li na nich ještě vůbec někdo). Navíc do budoucna plánujeme další žebříčkové speciality, které se vám určitě budou zamlouvat!

2. No, na něco se chystáme, kdo ví, jak to dopadne. Dejte nám vědět, kterou ze starých „pecek" byste si přáli a my s tím zkusíme něco udělat.

3. REUNION je prima. UFO na Amigu existuje, ale pouze jednička.

4. Pokud jsi si chtěl demo spustit, vsadím se, že už jsi to dávno vyzkoušel. A jestli ne, tak to zkus a uvidíš.

5. Já to nebyl. A Woodruff - to je celý Karel!

6. Já měl ještě před čtrnácti dny 386SX, takže to je potřeba brát sportovně.

7. Souhlasíme s Vámi. Už žádné spory! Všem nám přeci jde o hry, né?

8. S tou bílou možná ještě něco uděláme, a pak by to mělo být už naprosto definitivně super!

9. Starší hry? No, něco se chystá, takže snad budete všichni spokojeni.

10. Laryho 7 jsem bohužel nehrál, ale třeba to ještě napravím.

...To, že jste skvělý časopis, ode mě neuslyšíte. Vy to víte, já to vím, jste nejhorší časopis počítačových her v České republice. Chybí zde jedno slůvko - **nyní.** Proto bych vám chtěl nějak pomoci, ať se vrátíte do své minulé dráhy, ze které jste jaksi vykolejili, a do budoucna udělali nějaký ten zlom, takže budete zase nejčtenější a nejkvalitnější časopis počítačových her. PS.: Fandím vám a držte se!!! **P.S.C. ml. z Frýdku**

*> Je nepopiratelným faktem, že to **nyní** není úplně ono. Nezbývá nám, než Vás, naše čtenáře, požádat, abyste po toto „přemosťovací období" vydrželi, neboť pro Vás chystáme něco, co bude skutečně NĚCO! Zachovejte nám přízeň, a hlavně pište a pište. Všechny Vaše nápady, připomínky, přání, kritiky a cokoliv dalšího, je hladově očekáváno. Podpořte svými dopisy blížící se čas VZKŘÍŠENÍ. -pž-*

IMPRESSUM

EXCALIBUR. Časopis počítačových her. **ISSN** 1210-1125. Založeno 1990. **Šéfredaktor:** Martin Ludvík. **Redaktor:** Pavel Žďárek. **E-mail:** excal@mbox.vol.cz.

Šéfredaktor Amiga MAX: Josef Komárek (Joe). **E-mail:** josef.k@usa.net. **Redaktoři:** Jan Toužimský (JayTee), Jiří Procházka (Prófa), Martin Tuček (Martin). **Internet:** www.amigamax.ligna.cz.

Administrativa: Petra Vaněčková. **Grafika, DTP:** Excalibur. Podávání novinových zásilek povoleno ŘPP Praha č.j. 72/96 ze dne 22.2.1996. MK ČR 5786, MIČ 47129.

Vydavatel: Martin Ludvík.

Copyright © Martin Ludvík - Popular Computer Publishing.

Oba mají po starostech

počítače SIGNUM

Správná volba.

Maxmilián Lenota je podnikatel. Obchoduje se sběrnými surovinami stejně jako jeho konkurent, pan Hugo Chytrý. Oba jednoho dne dospěli k názoru, že nutně potřebují počítač. Pan Lenota šel do nejbližšího obchodu a tam jej koupil. Pan Chrytý porovnával nabídky různých firem, až objevil počítače Signum. Zjistil, že zde pořídí stejný počítač jako pan Lenota za téměř poloviční cenu. Kromě toho nemusí mít po ruce hotovost, protože Signum prodává celý svůj sortiment také na výhodný leasing. Jedině počítače Signum mají pětiletou garanci. Jednoho dne počítač pana Lenoty zachrochtal a zhasnul na věky. Pro pana Lenotu to znamenalo katastrofu - celá firma se zhroutila. Teď už si mohl vybrat jen, zda skočí z mostu nebo si vezme provaz a půjde se k rybníku zastřelit. Pan Chytrý měl radost: konkurenční firma byla v troskách a věděl, že u firmy Signum lze sehnat nejen počítač, ale také jednotlivé komponenty, software, hry a vše co má s počítači něco společného. Pan Lenota si vybral provaz. Pan Chytrý si vybral počítače Signum. Správná volba.

6.3.1998 v 16 hodin se otevřou brány nové pobočky firmy Signum ve Slezské ulici 108 v Praze 2. Přijďte, vzduchem bude létat

30.000,-

Signum, Slezská 108, Praha 2
tel/fax: 02/71736177
centrála Signum, Haškova 1582, Roztoky
tel/fax: 02/90040671
http://www.signumnet.com

Lahůdka pro majitele počítačů Macintosh a Amiga:

CD-ROM MacLife č.1 plný software!!!

Funguje na MAC kompatibilních počítačích, tedy i na Amize (pod emulátorem Macintoshe, např. ShapeShifter)

mac life

ALTERNATIVNÍ DIGITÁLNÍ MAGAZÍN PRO UŽIVATELE MACOS

Z obsahu: **Demoverze her:** Carmageddon, Conquest, Damage Incorporated, Duke Nukem 3D, F/A Hornet 3.0, Fallout, Imperialism, Quake. **Demoverze aplikací:** Adobe Illustrator 7.0, Claris Home Page 2.0... a desítky dalších užitečných programů.

Mac OS

Cena CD-ROM Mac Life 1:
jen **70 Kč** + 30 Kč poštovné!

AMIGA MAGAZÍN

Historická 4 čísla prvního Amiga časopisu u nás! Vystřihovánka Amigy 3000 a plno i dnes prospěšných informací!!!.

Cena kolekce Amiga Magazín 3-6:
jen **80 Kč** + 30 Kč poštovné!

Způsob objednáníMacLife a Amiga Magazínu je stejný, jako objednání Excaliburu (viz poslední strana tohoto Excaliburu).

Zasíláme okamžitě po obdržení platby!

Ducháček

S-F HORROR FANTASY COMICS

Když se večer začne stmívat a vy budete mít tu správně drsnou náladu, sedněte si k oknu, pusťe si drsnou muziku a začtěte se do drsného Ducháčka!

Starší čísla (1,2/97 - 25 Kč/ks + poštovné) objednávejte na adrese:
DUCHÁČEK, Tupolevova 516, Praha 9 - Letňany, 199 00

V dubnu vychází DUCHÁČEK SPECIAL!!!

AllStar Šumavská 19, Praha 2
Tel.: 2425 55 05/08, Fax.: 2425 7357
AllStar Moravia Svornosti 2, Havířov
Tel: 069-6810 900, Fax: 069-6810 564
TouchWARE Project Husinecká 3
Praha 3, tel/fax 02/628 4201

allstar computer systems

POČÍTAČOVÉ SESTAVY ALLSTAR CLASSIC

AllStar Classic IBM 166 MMX	**19.450,-**
AllStar Classic IBM 200 MMX	**20.951,-**

Záruka na uvedené sestavy je 18 měsíců.

Sestava obsahuje:
základní deska TX s podporou MMX, 512kB cache
procesor IBM s instrukční sadou MMX
operační paměť 16 MB EDO
pevný disk 1,7 GB UltraDMA
FDD 3,5" 1,44 MB
grafická karta PCI, 1 MB
skříň Minitower 200W
SVGA 14" monitor
klávesnice W95
podložka
myš

Příplatky k sestavám

na 32 MB EDO RAM	+1.312,-
HD 2.1 GB Ultra DMA	+951,-
HD 3.2 GB Ultra DMA	+2.771,-
CD-ROM 24 Speed	+2.615,-
SoudBlaster AWE 64	+2.828,-
Windows 95 CZ OSR2	+2.869,-
15" SVGA Color Monitor Philips OEM	+3.131,-

MODEMY

U.S. ROBOTICS SPORTSTER 33.6 ext. HOMOLOGOVÁN	**5.982,-**
SUPRA EXPRESS 33.6 interní	**2.846,-**

ZVUKOVÉ KARTY

Schubert 3D	**647,-**

TISKÁRNY

HP DeskJet 670C	**6.750,-**
HP LaserJet 6L	**13.790,-**

GRAFICKÉ AKCELARÁTORY

Grafický akcelerátor Diamond Monster 3Dfx	**5.990,-**

SPLÁTKOVÝ PRODEJ

	1. splátka	ostatní
AllStar Classic IBM 200 MMX	8.380,-	652,-
AllStar Profi 166 MMX	12.285,-	955,-
AllStar Profi 200 MMX	12.866,-	1.000,-
AllStar Profi 233 MMX	14.033,-	1.091,-

- **Venus 3Dfx Voodoo 3D**
- **grafický akcelerátor**
- **Integrated 175 MHz 24 and 32-bit CLKDAC**

viz test časopis Score 2/98

VENUS 3D 5.390,-

POČÍTAČOVÉ SESTAVY ALLSTAR PROFI

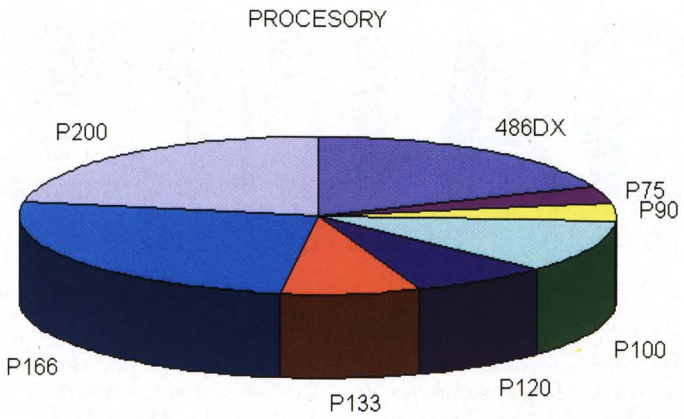
AllStar Profi 166 MMX osazeno Intel Pentium 166 MMX	**30.714,-**
AllStar Profi 200 MMX osazeno Intel Pentium 200 MMX	**32.164,-**
AllStar Profi 233 MMX osazeno Intel Pentium 233 MMX	**35.082,-**

Sestava obsahuje:
Procesor Intel Pentium MMX, MotherBoard PCI, Intel TX, 512 kB Burst Cache s podporou MMX, obsahuje nejnovější čipovou sadu TX (10% nárůst výkonu oproti HX chipsetu), chlazení procesoru podle jeho teploty - řízené základní deskou

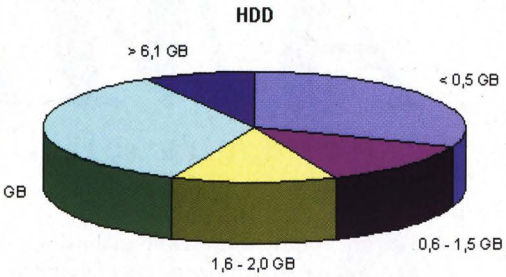
✗ 32 MB SDRAM 10 ns ✗ HD 2.1 GB ULTRA DMA, 3.5" FDD ✗ 15" Color SVGA digitální monitor OEM Philips, NI, LR, MPR II ✗ Grafická karta ATi Xpression PCI 2 MB ✗ CD-ROM 24xSpeed ✗ klávesnice Ergonomic Win 95 ✗ provedení MiniTower ✗ myš s podložkou

Záruka 2 roky

Uvedené ceny nezahrnují DPH



Ukázalo se, že většina z vás vlastní Pentium, a to většinou silnější stroje. Není se čemu divit, protože kdo chce dneska hrát, musí mít pořádnou mašinu.



U harddisků platí to samé, co u počítačů, akorát, že v bledě modrém. Jak to, že nikdo nemá 100 MB HDD jako já?

VYHODNOCENÍ ANKETY

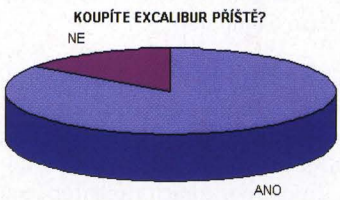
Na tomto místě se podíváme na výsledky ankety z minulého čísla, která nám měla ukázat, jakým směrem by se měl Excalibur vydat v následujícím období. Je nám jasné, že současná tvář časopisu vám nemůže plně vyhovovat, ale věřte nám, že pracujeme na tom, abychom co nejdříve mohli přijít s Excaliburem. zcela nové generace.

Nepopiratelným faktem také zůstává, že náš časopis v současnosti kupují především amigisti, kteří toho na našich několika málo stranách najdou přeci jenom více. O tom také svědčí výsledky ankety.

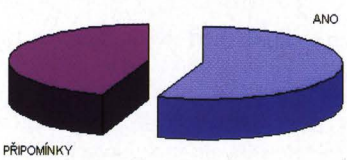
Rozhodli jsme se také proto vyhodnotit anketu zvlášť, jak pro PC, tak pro Amigu. My se nyní podíváme na tu písíčkovou část.

Pokud to shrneme, převládají ve vašich odpovědích rozpaky. Rádi byste nám zůstali věrní, ale zdá se vám, že už v Excaliburu nemůžete nalézt nic, co by vás zaujalo. Jak už jsem napsal v odpovědích na vaše dopisy, náš časopis v současné době musel sáhnout k podobné málostránkové tváři, abychom se co nejdříve mohli objevit v plné síle a přinášet vám aktuální a pravidelné informace.

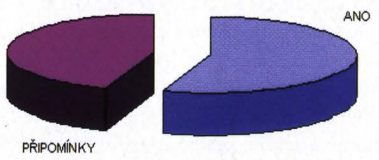
Mějte s námi trpělivost a nebudete litovat. Každý může mít slabou chvilku a nyní ji má váš časopis. Jak rychle se to změní, závisí také na tom, jak budete kupovat další čísla. A jednou, až zas půjdete do trafiky pro další číslo, náhle zjistíte, že Excalibur byl opět vytasen z kamene a plně září na slunci. -pž-



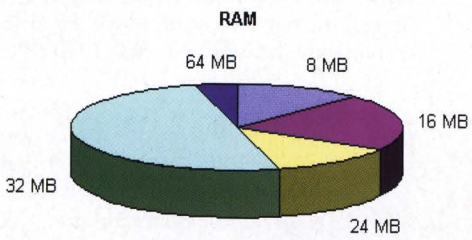
Opravdu nás těší, že si Excalibur koupíte i příště nebo že ho máte předplacený. Věřte, že pokud nyní nejste příliš spokojeni, tak v nejbližší době budete!



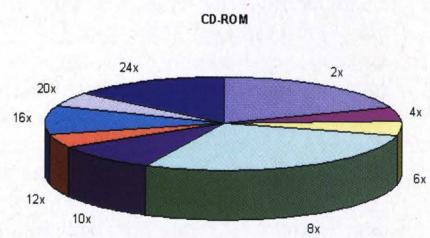
Občas míváte problémy s některými programy, ale věřte, že ne vždy je to naše chyba, i když je jasné, že i my chybujeme. Např. se někdy stává, že váš CD-ROM nenačte naše CD celé a nabídne vám jenom něco. Je třeba říct, že je vás strašlivě málo takových, kterým se to stává. Pokud se situace nezlepší, je velice pravděpodobné, že chyba je ve vaší mechanice.



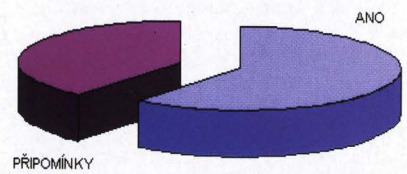
Arthur drží podobné score jako Merlin, ale budeme se snažit dosáhnout vyššího levelu. Pracujeme na neustálém zlepšování obou, a tak nám klidně pište své návrhy a připomínky. Pomůžete sobě a i nám.



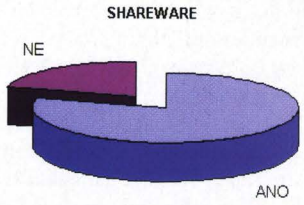
Netřeba komentáře...



Zdá se, že nejvíce je rozšířená osmirychlostní mechanika. Hm.



Vypadá to, že jste s Merlinem většinou spokojeni. Pokud se objevují připomínky, nebývá to nic vážného, i když se našli i tací, kteří spokojeni vůbec nebyli. I těm se pokusíme v budoucnosti rozjasnit tvář (snad již díky tomuto CD).



Shareware skoro jednohlasně zvítězil. Chcete ho? Máte ho od dalšího CD mít!

AMIGA MAX

Příloha časopisu Excalibur pro přátele počítačů Amiga

Protože jsem minule nakousl tvorbu nových her od Titan Computer a neuvedl jsem vlastně jmenovitě žádné tituly, dnes to napravím. Takže milí Titan Computer se rozhodli předělat Evil's Doom do CD podoby s namluvenými komentáři!!! Druhou a nově připravovanou hrou je Claws of the Devil, což vlastně jest Tomb Raider pro Amigu. Ale zase tolik se neradujte! Hardware potřebný ke spuštění čítá 1240/PPC, AGA nebo GFX, 8 MB RAM, harddisk a CD-ROM. Třetí novinou jsou Total Combustion, což je 3D automobilovka ve stylu Carmageddon. Potřebný hardware je úplně stejný jako pro Claws of the Devil - že by PPC už nyní nový standard?

Vrátili se!!! Ano, takhle by se dal nazvat comeback italské skupiny The Spooky Fellows (na demoscéně známá jako Ram Jam), kteří se na konci roku 1996 rozhodli přestat s tvorbou podle všeho jediného kvalitního tenisu - Quit Please Tennis kvůli neuspokojující situaci s Amigou. Nevím čím to je, ale The Spooky Fellows nedávno oznámili vydání tohoto tenisu na únor 1998!! Takže se můžeme těšit na: 128 barev, 32 barevné postavy s animacemi okolo 200 framů. Budou tu dokonce animovaní rozhodčí a sběrači míčků. Nově přibyla možnost kariéry (něco jako SWOS), to znamená ATP žebříček, boje o body, spoustu turnajů a...už toho radši nechám. Co kdyby to zase nevyšlo?

Nová strategie na Amigu se nazývá FUBAR a bude k dostání pouze na CD. Podle autorů kombinuje to nejlepší ze starých a moderních realtime. Více informací není známo, ale v době kdy čtete článek (což se radši nehodlám ani odhadovat...) by mohlo být nějaké to info na serveru http://homepages. mildram.co.uk.

Alive Media podle všeho ještě neskončili s nákupem licencí na nové, respektive staré hry. Po koupi práv na Dark Forces, Dooma I - II, Frankensteina, Links PRO, Phantasmagorii a Blade následuje vykoupení projektu a super adventury typu Monkey Island - Gilbert Goodmate, u něhož se firma Prelusion topila ve finančních problémech. Bravo!!! Gilbert Goodmate nevyjde ale hned, protože trendem Alive je kvalita a tím pádem následuje doplnění řeči a grafiky = pouze na CD.

Po Breathless se podle exkluzivních informacích v internetovském časopisu Amiga Nutta chystá několik báječných her ze 2 softhousů z Itálie. První se jmenuje Darkage Software a dělá Alive, což je klasická arkáda s bombastickou grafikou (prý), Sega Rally Clone, super závody s excelentím enginem, a třetí je Oyup Oyup s perfektní orientální grafikou. Další vývojáři se pokřtili na Arcadia Development a připravují neobvyklou kombinaci arkády a puzzle - Bubble Heroes. Hmm...

Nové hry!!! CD sekci startuje adventure Petro Petroni od Exotik Softtare, pak je tu Pulsator od Creative Development / APC+ TCP (030/6 MB RAM), The Obelisk z Aurora Works Interactive, Total Destruction 3D od Deep Core Development pro AGA or GFX, 030, 8 MB Fast RAM. Na disketová média bude například Football Director 3 - Guildhall, Hard Corps, Rally World, Matrix Assault, Fire Mission 3D - všechno Geosync Media (!!) a reedice Stunt Car Racer'98. Podrobnější info příště.

O letošních vánocích byly vydány některé opravdu očekávané hity. První tutovkou je Myst CD, dále - Shadow of the third Moon, The Final Odyssey, Blockhead, Quasar Wars, Uropa 2 CD a OnEscapee. V únoru se svého zrození mají dočkat: Sixth Sense of Investigation (Cinetech/Islona), Brain Killer (Titan Computer), Dark Forces (Alive Media Software), Evils Doom CD (Olympia/Titan), Foundation (Paul Burkey/ Sadeness Software), Genetic Species (Ambrosia/Vulcan), Championship Manager 2 (Guildhall), Kargon (Epic) a Sword (Serio Comics/Titan Computer).

Nová stálá součást CD - databáze novinek s názvem Martin's. Martin's je nejen seznam asi 170 připravovaných projektů na Amigu, ale je tu i všechno, co v současné době vyšlo, shrnutí posledních třech TopTenů a www odkazy na Amiga firmy. Samotný program má asi 58,5 KB (!) a pracoval jsem na něm od léta 1997. Samozřejmě, že se pořád zdokonaluje a příští měsíc bude zase o něco lepší. Ovšem současná verze 33.04 dokazuje dlouhodobý vývoj, který vydání programu předcházel. Posouzení už nechám jen na vás, ale myslím si, že nic takového tu nikdy nebylo a dlouho nebude.

Nástup českých her? K dnešnímu datu jsou ohlášeny tyto české novinky: Testament 2 od Filipa Doksanského, který by měl vyjít ale pouze v Anglii a pod záštitou APC+TCP (to jsou ale snad Němci, ne??? - Joe). Od prvního dílu vyspěje Testament 2 konečně na 3D povrch a o mnoho lepší grafiku. Další slušnou gamesou je Desolate od Magic Birds. Chodička rozdílnými světy s nadprůměrnou grafikou. Arcade číslo 2 je Descendence, ta by se ale měla o mnoho více podobat Flashbacku a poslední je Duncan od známých Multis. Hardware je jasný: A1230, 4 MB RAM. —**Martin**

NAŠI milí čtenáři, po měsíci vám předkládáme další plod naší společné práce - třetí číslo papírového Amiga MAXu. Po šoku, který jsme vám minule (avšak ne vinou našeho týmu) připravili, pro vás máme opět trochu normálnější číslo. Najdete v něm recenze nejnovějších pecek na herním trhu - Final Odyssey, onEscapee, TFX, Y3D a Blade, v exkluzivním rozhovoru jsem vyzpovídal Paula Carringtona, generálního ředitele Vulcan Software, podíváme se na výsledky ankety vyhlášené v minulém čísle a samozřejmě zabrousíme i do novinek a hitparády.

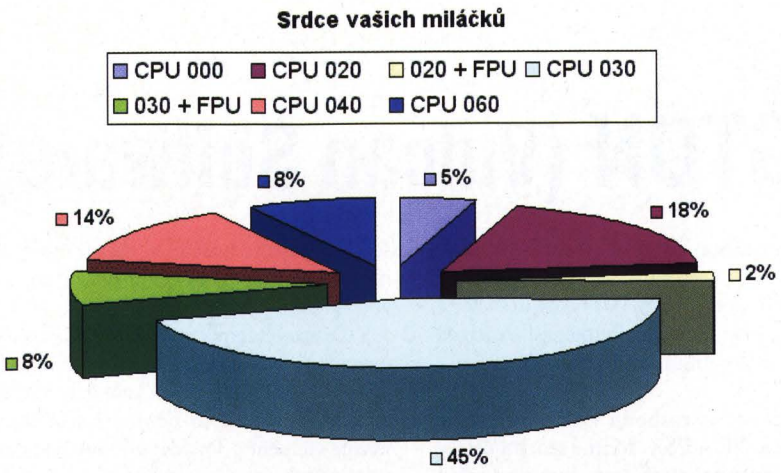
V naší redakci dochází k dosti podstatným změnám. V tomto čísle zde vidíte naposledy recenze JayTeeho a Prófy, kteří odcházejí do Amiga Review, ovšem místo nich příště přijdou noví a neméně dobří autoři (tested on humans :-)).

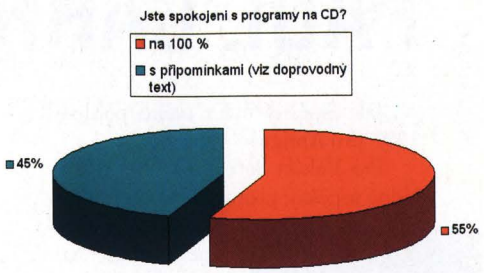
Naše internetová stránka, která je pojata globálně a již není dělena na čísla, má novou adresu, kterou najdete v impressu.

Amiga CD opět prošlo změnami, vrátil se klasický guide, teď již snad bez chyb a plně funkční. Téměř všechny programy jsou již rozbalené a umožňují tedy přímé spuštění z CD, všechen software má své na míru psané instalační scripty, které by měly zuserfriendlyovat instalaci. Určitě největší perlou je na tomto CD již dříve ohlášené padesátimegové demo dnes recenzované hry *onEscapee*. Za shlédnutí jistě stojí i ostatní soft. ;-)

V guidu najdete i neuvěřitelnou herní databázi Martina Tučka (podrobně jsem ji neprohlížel, ale věřím, že je dobrá) a Top Ten of Future 6, který jsme kvůli nedostatku místa museli přesunout na CD. Bohužel nám úplně vypadla pošta, ale na některé dotazy odpovídám u ankety.

Jo, a pokud se divíte, že téměř všechny hry mají přes 90 procent, tak se nedivte. Jsou skutečně vynikající. Zablesklo se na lepší časy a my doufáme, že tahle bouře hned tak neskončí... —**Joe**





VYHODNOCENÍ ANKETY

V redakci se nám sešlo veliké množství odeslaných anketních lístků. Přiznám se, že jsem takovou účast nečekal, a to překvapení bylo o to větší, že jsme díky tomu zjistili, že Excalibur má u amigistů asi 3x větší kredit než u uživatelů PC (takový byl zhruba poměr mezi došlými lístky). Podle této ankety jsme vytvořili obrázek o průměrném uživateli Amigy v Čechách, a jestli teď bude někdo křičet, že je to nesmyslný výsledek a že v jeho okolí nikdo tak vybavenou Amigu nemá, má smůlu - ti dotyční se bohužel nerozhoupali k tomu, aby poslali své ankety. A co jste nám tedy o sobě prozradili?

Osmdesát devět procent, čili téměř 9 Amigistů z 10, má A1200 a výš. Pouhých šest procent uživatelů vlastní CD32 (takže naše odhady byly v tomto směru trochu přehnané), tři procenta A500 a dvě procenta A600.

Devadesát procent Amig je vybaveno Fast RAM a CD-ROMkou (!!!!) a dokonce pětadevadesát procent má harddisk. Co se týče procesorů, největší zastoupení mají turbokarty s Motorolou 68030, k tomu osm procent Amigistů má 030 s FPU. Další nejrozšířenější skupinou jsou „nula dvacítky" (18%), ovšem těchto CPU s koprocesory je velmi málo (2%). Amigy čtrnácti procent z vás (což je taky úctyhodné číslo) pohání 040 a osmi procentům Amig se o výpočty stará 060. Zbylých pět procent (A500, A600) má starou drobnou 68000.

Vaše spokojenost s cover CD pro Amigu: pětapadesát procent z vás jej hodnotí na 100%, zbytek má jisté připomínky. K těm nejčastějším patří málo místa pro Amigu (dnes už je to přes 160 MB!), více dem her, víc programů, víc modulů (někteří také míň modulů :-)) víc CZ, lepší ovládání. Ujišťuji vás, že na všem se pracuje!

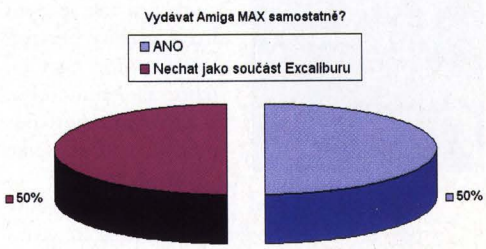
Polovina z vás chce mít Amiga MAX jako samostatný časopis, druhá polovina je proti. My jsme z ekonomických důvodů také proti, takže Amiga MAX bude i nadále figurovat jako příloha v Excaliburu.

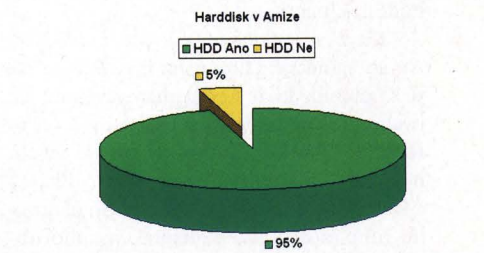
Zklamaně jsme přijali fakt, že drtivá většina našich čtenářů nedisponuje internetovým účtem, takže naše stránky skoro nikdo neviděl. Ale ti, co je spatřili, volají jednohlasně „Cool!"

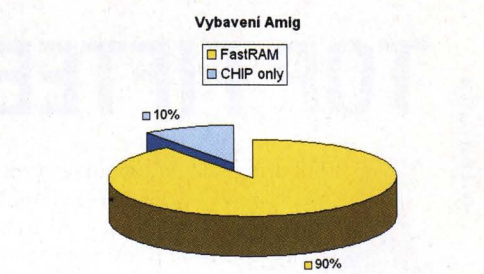
Kolik byste zaplatili za originální hru pro Amigu? 13% je ochotno zaplatit 500 Kč. S těmi tedy počítat nemůžeme, protože tato cena je nereálná a argument, že prodejci vše předražují, zase nesmyslný. Největší skupina uživatelů (36%) je ochotna zaplatit 1000 Kč, což už je o něco reálnější, např. RPG Blade od Alive Mediasoftu by se pod tisícovou hranici vešla. Velké zastoupení mají Amigisté, kteří by do hry investovali 1500 Kč (30%) a jsou i tací (a není jich málo - 21%!), kteří by za kvalitu dali i 2000 Kč. BTW: Moc se mi líbil dopis jednoho čtenáře, který se dušoval, že by v opilosti vrazil do Total Tetrisu až sto korun! :-)

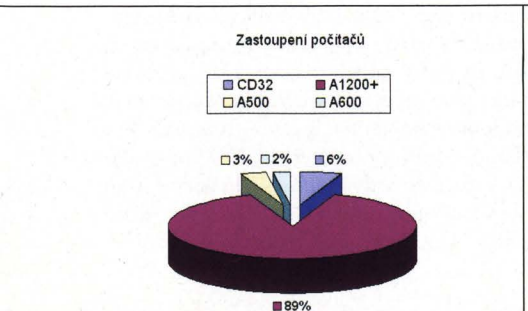
Na bod šest odpověděli všichni kladně, některým (předplatitelům :-)) ani nic jiného nezbylo, než si Excalibur opatřit i příště...

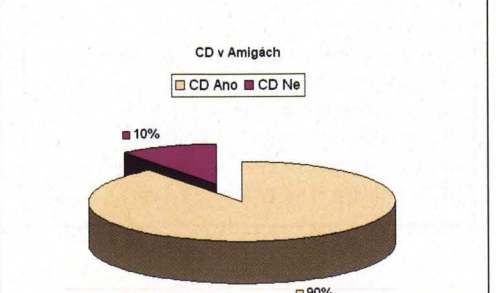
Nejčastější odpovědí na otázku, co chcete na Excaliburu zlepšit, byla samozřejmě periodicita (bude), vrácení původního počtu stran (bude), víc informací o Amize (bude) a zrušit PC (nebude :-)). —**Joe**

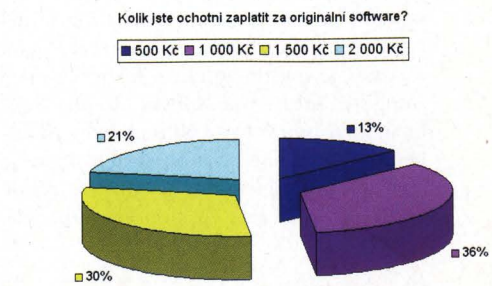












rozhovor

PAUL CARRINGTON (Vulcan Software)

Jak úspěšný byl z tvého pohledu rok 1997 pro Amigu?

Pro Vulcan Software to byl rok mimořádně úspěšný, protože naše obchody vzkvétaly a pozice na trhu se upevňovala, zaměřili jsme se na platformu Amiga CD a tím jsme dali Amiga-trhu nový vítr do plachet. Jsem velice rád, že se tohoto trendu chytili i ostatní výrobci, a tak je nyní drtivá většina her pro Amigu pouze na CD. Velice si cením toho, že naše společnost pomohla k této velké změně na trhu.

Rok 1997 byl pro nás rovněž úspěšný tím, že se nám podařilo získat několik velmi nadějných vývojářských týmů, jako třeba Imij Software (Hard Target) a World Foundry (Maim&Mangle/Explorer 2260), které se k nám přidaly v loňském roce a velmi nám pomohou při plnění plánu našich budoucích aktivit.

Když se podívám na trh z hlediska Amigy samotné, tak musím bohužel říct, že se z uplynulé krize nevzpamatovává tak, jak bychom si přáli. Sice už má Amiga svého nového vlastníka a hardware pro ni vyrábí několik věhlasných firem (např. Phase5 a Index), ale stále ji opouští mnoho uživatelů, mnoho časopisů krachuje, mnoho obchodníků zavírá své krámky a vůbec to vše způsobuje celosvětový pokles prodeje.

Která z her Vulcanu je tvá nejoblíbenější?

Oooo, nemůžeš mi dát takovou otázku! Všechny jsou moje nejoblíbenější! A každá z nich může nabídnout něco originálního.

Nyní jste se rozhodli vydávat hry také pro Maca, PC a PSX. Máme trochu obavy z toho, že tyto platformy dostanou před Amigou přednost, a my už nikdy neuvidíme víc jak před rokem ohlášené tituly, například HellPigs...

Mno, rozšíření naší výroby je něco, o čem jsme uplynulých osmnáct měsíců skutečně hodně přemýšleli. Pracovníci v našich týmech musí být taky z něčeho živi. Kdyby k jejich obživě stačila pouze Amiga, nemuseli bychom se rozhlížet jinde. Avšak za celé ty čtyři roky, co Vulcan existuje, se zisky z prodeje pomalu ale jistě ztenčují.

Jediná možnost, jak můžeme zhodnotit naše investice tak, abychom mohli podpořit budoucnost Amigy a našich vývojových týmů, je, budeme-li se úspěšnými i na ostatních platformách.

Doufejme, že úsilí Gatewaye 2000 a věrnost uživatelů spolu s vhodnými investicemi zastaví pád a až Amiga vyšplhá opět na vrchol, uděláme všechno pro to, abychom ještě posílili naši pozici na trhu.

Nemáme žádný důvod k tomu, abychom Amigu opustili, nebo ji odstrčili v našem programu na poslední místo za ostatní platformy. Právě naopak, silně investujeme do CD titulů pro high-end 68k Amigy, i exkluzivních PPC titulů se zájmem posunout trh zase o krok vpřed a neustále budeme působit jako vydavatelé a distributoři. Samozřejmě budeme i nadále lanařit nové vývojářské týmy.

Co se týče HellPigs, tento titul bohužel nevyjde... Je to škoda, protože tahle hra se rýsovala velice slibně, ale náklady vyrostly do takové výše, že už nebylo možné dát do vývoje víc peněz. Pravděpodobně už neexistuje způsob, jak projekt oživit...

Domníváš se, že se na trhu s hrami pro Amigu velká konkurence?

Na trhu se aktivně podílejí skutečně vynikající společnosti, které mu pomáhají přežít a posouvají jej kupředu. Ale trh je příliš malý na to, aby se tu jakákoliv firma dala považovat za konkurenci. Spíš bych je nazval společníky...

Poslední otázka: co si myslíš o budoucnosti Amigy?

Kdybych tak měl křišťálovou kouli! :) Tu ale nemám, za to mám mnoho přání a snů o tom, co by mohla budoucnost přinést Amiga trhu. Ale jediné, co můžu dělat, je čekat a sledovat, co se děje. Doufejme, že to bude lepší než v loňském roce!

Hodně štěstí a díky za rozhovor.
Live Long & Prosper
Paul Carrington

Ptal se

—Joe

hitparáda

TOP FIFTEEN ČTENÁŘŮ

Ahoj Amigisté! Od tohoto čísla zde již nebudete nacházet redakční hitparádu. Shodli jsme se na tom po pečlivé úvaze, kdy jsme konstatovali, že nemá cenu, abychom v této době sucha šoupali s několika hrami sem a tam. Žebříček jsem díky neustálému přívalu musel třikrát přepisovat, až vznikla tato finální podoba k datu 14.2. 1998. Chtěl bych opět poděkovat za váš enormní zájem, a zvláště se musím zmínit o liberecké partě Amigistů sdružených kolem Tondy Raulíma, kteří jsou mega a od nich byl v minulém čísle zmíněný podpisový arch, který je dnes ještě rozsáhlejší. BTW: díky za pěkný dopis. No a teď let's go k dnešní hitparádě!

1. (1.) [3] **Dune 2,** Virgin, strategie {110}
2. (4.) [3] **Worms: Director's Cut,** růžovci {110}
3. (14.) [3] **Settlers,** Blue Byte, strategie {98}
4. (2.) [5] **The Killing Grounds,** Team 17, 3D akce {92}
5. (5.) [3] **Slamtilt,** 21st Century, pinball {86}
6. (9.) [5] **SWOS,** Sensible Software, kopaná {74}
7. **(new) Moonstone,** Mindscape, bojová {70}
8. (12.) [2] **UFO,** Microprose, strategie {62}
9. **(new) Myst,** ClickBoom, adventura {56}
10. (7.) [5] **Breathless,** Power Computing, 3D akce {55}
11. (6.) [2] **Trapped II,** Oxyron/NGS, RPG {48}
12. (3.) [5] **Wendetta 2175,** Vortex, střílečka {48}
13. **(new) Minskies,** Binary Emotions, logická {41}
14. (15.) [2] **Strangers,** Ablaze/Vulcan, beat'em up {37}
15. **(new) Shadow of the 3rd Moon,** BBD/Titan, simulátor {32}

Ke změně v minulém čísle přibyl ještě počet získaných bodů {ve složené závorce}.

Kvůli malému prostoru jen stručně:

Za zmínku stojí už podruhé za sebou první místo Duny 2, obrovský vzestup Settlers a naopak šílený propad Wendetty. SWOS je jako na houpačce - v čísle 62 šestý, v #63 devátý, teď opět šestý. Trapped II. klesl na 11. místo, ale snad půjde opět nahoru - zatím je too young to die...

Raulímovci do hitparády protlačili Moonstone z roku 1991, díky čemuž jsem musel vyhrabat staré Excalibury a podívat se, kdo tuto hru vůbec spáchal. Další novinky jsou Myst (Sofia z ClickBoomu se moc omlouvá, kopie na recenze rozesílali později...), Minskies (re-entry) a Y3D. Vypadlo TFX (o dva body!!), Flyin' Hi (stejně jako TFX minule novinka), XP8 po dvou a Evil's Doom po třech týdnech. **—Joe**

Final Odyssey - Theseus versus Minotaur

SKVĚLÁ HRA O TOM, ŽE KDYŽ SI NĚCO ŽENSKÉ NAVAŘEJ, CHLAPI TO ZA NĚ MUSEJ VYLÍZAT

Je tomu už mnoho a mnoho let, kdy v Řecku vládl král Minos. Byl to král zlý a despotický, který holdoval všem možným nešestem, které snad existovaly. Je až s podivem, jak tohoto tvora mohli mít bohové rádi.

K jeho velice oblíbeným zábavám patřil i obrovský harém, který si nevydržoval, ale lovil. Týden co týden vyrážely z bran paláce výpravy, které odchytávaly nebohé mladé panny, aby doplnily řady Minosova harému a on s nimi mohl pořádat chlípné orgie. Spotřeba byla veliká, neboť „použité" dívky už nesměly opustit palác, aby nemohly svědčit o tom, co uvnitř dělaly a spatřily. K likvidaci zřídil Minos na nedalekém ostrově neméně úchylnou atrakci. Složitý komplex bludišť a chodeb, který byl tak zamotaný, že se z něj jenom málokomu podařilo vymotat. Většina dívek zemřela hlady, žízní a vyčerpáním. A komu se to náhodou podařilo, čekalo ho na konci, kde čekal spasení a svobodu, nemilé překvapení. V obrovské aréně, roubené nehoblovanými dřevy potřísněnými krví, na podlaze tvořené zašlapanými kostmi nebožáků, žilo a každý pátek na svou potravu čekalo nelidské stvoření - Minotaurus. S tělem býka, hlavou člověka a srdcem draka, vyslanec pekla a ztělesněné zlo, děsilo celá pokolení chudých a hlavně krásných dívek. Věru skvělá odplata za věrné „služby" panovníkovi!

Jednoho dne došlo i na vesnici Lakotos, jižně od Akropole. Jako vždy muselo 6 dívek být po vůli krutému vladaři. S tím se ovšem nehodlal smířit srdnatý Theseus, silný to muž a bojovník, který měl mezi unesenými dívkami svou vyvolenou. Že musela být jeho milá milenkou vladaře, to ještě dokázal překousnout, ale když viděl, jak nebohé dívky odnášejí svázané do kozelce na loď, která je veze vstříc jisto jisté smrti, vzkypěla v něm krev zlobou a nenávistí. Rozhodl se hned a nezvratně: půjde do labyrintu a vysvobodí dívky. Věděl, že jeho cesta může skončit smrtí, ale za svou lásku musí bojovat!

Noc je temná, moře tiše šumí a k ostrovu se blíží malá loďka.... vystoupivší postava se pomalu, ale jistě blíží k obrovské stavbě Labyrintu. Je to Theseus, vyzbrojen a odhodlán zkoncovat s tím zlem. Ještě na chvilku váhá, ale nakonec šplhá po laně směrem vzhůru přes zeď, za níž neví, co ho čeká. Určitě nic dobrého.....

Ho! Říkáte, že to zní zajímavě a že to vypadá zase po dlouhé době na pořádnou paběrbu? No to máte pravdu. Ale proč? Inu to je tak. Peter Spinaze, schopný programátor a grafik, dostal jednoho dne nápad stvořit hru, která by se mu líbila a kterou by rád hrál i sám. A jak řekl, tak také udělal. O co tedy jde? Když vám řeknu, že o mix Chaos Engine a Cadavera, tak to nebude přesné. FO je totiž skutečně podobná těmhle dvěma skvostům Amigácké herní historie, ale má některé atributy, jež jí odlišují. Hrdina Theseus se pohybuje v komplexu chodeb a chodbiček, v nichž řeší více či méně tu logické, tu akční problémy. Na logické používá, jak jinak, vaši, tj. hráčovu hlavu, ale akční řeší kupodivu zbraněmi. :)) A právě tady je mixóznost s Chaosem nejvíce patrná. Ač se hra odehrává tuším tak tisíc let před naším letopočtem, má hrdina v baťůžku nejen samostříl, ale i samopal, metač fireballů, laser gun, ale dokonce i časované miny a granáty. Mno, zajímavé. Skorem jako by Thesea navštívil kámoš z budoucnosti nebo z Marsu. Ale což, hra je na druhou stranu tak svělá, že tuhle „drobounkou chybičku" přecházím mlčením a jdu dál. Logická stránka hry je spolu s grafikou to nejlepší a nejzábavnější, co může nabídnout. Co přispívá k hratelnosti nejvíc je, že se obtížnost logických hádanek postupně zvyšuje. První obrazovky vyřeší téměř každý: pár spínačů, teleportů..... ten další už je o něco těžší a úrovně, ve kterých je nutné hledat klíče a přitom je v časovém limitu nutné z lokace utéci, už patří mezi obtížné oříšky. Právě kombinace logiky a akce dokáže v hráči vypumpovat adrenalin až na nejvyšší míru. Mnohdy člověku přijde, že jsou situace až skoro neřešitelné. V tomto případě pomáhá k řešitelnosti možnost uložit pozici hry kdykoliv v každém okamžiku (funkce u Amiga her málo obvyklá). Ovšem k osvobození zajatých panen nestačí jenom hbitě kosit sapíkem nebo šoupat kamínky

a la Sokoban. Osvobozovací diamanty stráží zaklení mniši, kteří (kdo ví na co) od hrdiny žádají za kamínky kulaťoučké zlaťáčky. Není jich nazbyt, takže je potřeba prolézt veškeré tajné chodby a sesbírat vše, co se kde válí.

Tady je třeba podotknout, že má FO svou neodolatelnou atmosféru hlavně díky grafice, která zastiňuje zvukovou stránku spíše průměrné kvality. V tak roztomilých a s fantazií kreslených slujích, zaklených zahradách, podivných dómech, je radost pobíhat a hráč jen opravdu nerad opouští lokaci, kde se zdá všechno vyřešeno. Naštěstí je FO tak rozlehlá, že se jen málokomu podaří hru dohrát dříve než za měsíc. A není to jen díky zákysům nebo obtížnosti. Je to prostě jedna z největších her pro Amigu.

FO je dodávana firmou Vulcan Software (neslyšel jsem to už někde?) na jednom CD, které obsahuje dvě verze hry: AGA a ECS, takže i hůře vybavení kolegové mohou pařit, až se z nich bude kouřit. Obvyklé demoverze starších i nových produktů Vulcan Softu opět nechybí. Navíc nám šéf Vulcanu spolu se svou půvabnou chotí připravili malý milý bonbónek: vlastní skladbu na téma Theseus zpívanou Lisou Tunnah.

Tohle vše je Final Odyssey. Hra, která dlouho chyběla ... konečně je pryč období nesmyslné 3D mánie a vrací se styl, který máme všichni tak rádi. Ale především se vrací hratelnost a zábava. A to je super!
—JayTee

EXCALIBUR ★★★★★ 99

Peter Spinaze/Vulcan Software 1997. Akční adventure. **Minimum:** A500, 1 MB RAM, 2x CD, HD. **Doporučeno:** A1200, 4 MB RAM, 8x CD, HD, joypad. **Testováno na:** A1240T, 040/40, 50 MB RAM, 10x CD, HD.

T.F.X.

„Poslyšte Havelka, co že je to ten T.F.X.? Je to něco na Amigu, nebo něco takovýho...“ *„Vážně?“* „No doopravdy, přece by si nemysleli, že si vymýšlej... No já tu takhle jdu kolem toho Javorovýho...“ *„Čeho?“* „No Javorovýho softu, no a tam o tom něco říkali...“ *„O čem?“* „No přece o T.F.X.!“ *„A co že to má jako být?“* „No to se jich chci právě zeptat, ale když nic nevěděj...“ *„Možná...“* „No vzpomínaj, vzpomínaj...“ *„Že by Totální fackovací Xaverov?“* „Ne, to se mi nezdá...“ *„Nebo Tomášův famózní xylofon...?“* „Hm...“ *„Tetrisová frustrující xenofobie?“* „E, e...“ *„...Á už to mám, tady si to dovolili páni konstruktéři napsati...* TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT!!! *Wow!“*

Apatie. Už jsem tak trochu propadal drobné a pak plíživě silnější apatii, která jak známo je mezi amigisty rozšířená a najednou, kde se vzal tu se vzal, nikoliv Děda Mrazík s Ivanem, ale T.F.X..To rozhodně pokazí náladu, když domyslím kolik remců ustane kvůli Jet Pilotovi, Coale a podobným létajícím simulátorům. Jako amigista již nemám výmluvy a ode dneška musím Amigu a její hry jenom chválit i když se to zrovna moc nenosí. Musím být statečný, tak do toho...

Ano, T.F.X. je letecký simulátor té nejvyšší kvality, který je možno na Amize shlédnout. Ortodoxním Amigistům doufám nebude vadit, že se jedná o „PC to Amiga“ konverzi (na kterou jsme si pár let počkali), ale je vynikající!! Od prvního oficiálního ohlášení vydání hry na Amigu (tuším v dubnu minulého roku) uteklo mnoho vody a my se podíváme zda se to vyplatilo.

Euforie. „Vyplatilo!!!!!“ *„Komu?“* „No přece nám, Havelka.“ *„Komu nám?“* „Hm...“

Programátoři celé měsíce optimalizovali, optimalizovali, přepisovali, pak zase optimalizovali a dali dohromady hru, která běží plynule na současném hardwaru Amigy. Někdo by mohl mluvit o zázraku, ale my Amigisté, co nemáme pentia, jsme na zázraky vcelku zvyklí. Využití koprocesoru, optimalizace pro různé procesory (včetně 040-ky), činí hru vskutku rychlou a plynulou a dovolím-li si srovnání Jet Pilotem, tak bych si srovnání přece jenom radši nedovolil. I když já jsem se dovolil, ale to bych si dovolil skutečně moc (opravdu nevím, co by Jet Pilotovi pomohlo - asi celého přepsat pro PPC...). *(nebo ho místo v AMOSu nakódovat v assembleru... -Joe :-))*

Playonie. Hra se dá po jednoduché instalaci spustit přímo z Workbenche, je stabilní, i vzdoruje mnoha sharewarovým systémovým patchům a komoditám typu MCP. Těch se prohání v mém systému celkem dost a vypouštějí jedy do všech koutů Amigy a já mám z toho skvělý pocit. Avšak Jet Pilota jsem radši pouštěl se „spešl“ startovačkou, jinak se mu dělalo z mého systému nevolno a mě pak zase z provozu Jet Pilota. Ale to jsem opět odbočil. Po celkem

jednoduché instalaci a spuštění hry se objevuje intro prozrazující, kdo že to spáchal, včetně autorů konverze hry na Amigu. Následuje menu výběru pilota a pak menu několika scénářů. Ty jsou zasazeny do blízké budoucnosti, jste pilot podléhajícím velení Spojených národů a ochraňujete mír, kde je potřeba. Klasika.

Scénář ARCADE a SIMULATOR vás seznámí v hrubém půdoryse se základními „features“ hry, ARCADE to činí pomocí postupně za sebou pevné danými misemi, SIMULATOR zase volitelným výběrem oblasti, počasí, atd... TOUR OF DUTY a FLASH POINTS jsou scénáře, které je možné otevřít až po úplném dokončení odddílu TRAINIG. To už je jiné kafe, Havelka (doletěli tam vůbec, a nebou jsou ještě pořád v lazaretu ?!), tady už jsou cílené mise, keré Vás spolehlivě naučí létat snad na čemkoliv (bába na koštěti) všemi možnými praktikami s použitím mnoha druhů zbraní. FLASH POINTS následně již kvalitně protrénovaného pilota zavede do „skutečných“ míst konfliktů, které jsou opravdovou válkou, se všemi svými pravidly. TOUR OF DUTY navíc přibírá možnost volby jednotky, zbraní, atd...

Chválaonie. Co rozhodně upoutá jako první pozornost je grafika. Z obrázků je patrné o čem mluvím, ale za pohybu je dojem ještě lepší. S procesorem 040, při nastavení maximální dohlednosti a minimálních detailech, je zážitek z letu výhodným kompromisem mezi výkonem Amigy a tím co vidíte. Skvělé jsou různé pohledy na letadlo, nepřítele, letící střelu, objekty a to vše s bezvadným scrollingem, špičkovými zoomy, oblety s trajektoriemi u kterých jsem se musel smát, jak jsou vtipně vymyšleny. Zvukové efekty jsou úměrné tomu, co je vidět, mohly by být však o malounko lepší. Na zasedáních bezpečnostní rady OSN, či při prohlížení novinových zpráv, jsem si uvědomil, že právě tyto a další jiné maličkosti dávají hře mnohem větší atmosféru, než obyčejné létaní, manévrování, střílení, povýšení, získání více bodů, kratšího času atd... Co se mě nelíbilo, byla hudba. Hodila se ke hře, ale holt jsem slyšel lepší. Vzhledem k tomu, že hra není modulární, nepodařilo se mi hudbu nahradit jinou. Jen tak mimochodem, všimli jste si, že T.F.X. swapuje? Tak hoši, pozor na validaci...

Apatie ještě jednou. A ještě jednou k té apatii... Teď nemyslím tu „blbou náladu“ made in Czech V.K., ale tu amigistickou. Já se tomu vůbec nedivím. Čtu pravidelně „Vesjolyje kartínky“ (už prošlého data) a také „Amiga nevyjew“, kde se v úvodníku Tadeáše Bundy (brácha Ela Bundyho - ten s tou zrzavou) dozvím, jak vlastně špatně bych se měl cítit už jenom proto, že vlastním Amigu, odebírám jejich tiskovinu, a jiné nářky typu „...už aby tady byla ta turbokarta!“ a pak „Kde teď na ní mám, Havelka, jako vzít? Dyť tamto mohlo běžet na tamtom a nic jsem nemusel kupovat...“, atd...

Nic nezvrátí skutečnost, že T.F.X. běží skvěle na 040-ce a ještě lépe na 060, programátoři se opravdu snažili. Chyba není určitě v nich, ani v Amize, ale v uživatelích. Čili konec lenošení, vemte si šest živností, jako já, a za šest neděl si můžete koupit Blizouše 040-ku.

No a taky T.F.X.!

Havelka si ho už taky koupil.

—Prochor Prochorovič Prochorus Prófa

EXCALIBUR ★★★★★ 97

Letecký simulátor, DID/Ocean. **Minimum:** Amiga 1200, HD, CD, nebo Amiga CD32 s expand-boxem. **Doporučeno:** A1240T, 8 MB FAST RAM, HD, CD. **Testováno na:** A1240T, 16 MB FAST RAM, HD, CD.

The Shadow of the Third Moon (Y3D)

DALŠÍ KVALITNÍ LETECKÝ SIMULÁTOR

Herní schéma. Nic neobvyklého ve světě leteckých simulátorů. Po krátkém intru následuje menu, kde můžete spustit novou nebo uloženou hru, nakonfigurovat vše nezbytné a přečíst si něco o firmě a produktu. Velmi zajímavá je konfigurace, která umožňuje různé a na sobě nezávislé screeny pro samotnou hru a tzv. „briefing", nastavení adresáře pro objekty dle konfigurace (4, nebo 8 MB fast ram) a konečně výběr c2p rutiny. Vybrat si může až ze čtyř (!) různých způsobů trápení vašeho CPU, dvě pro 030-ku a dvě pro procesory 040/060. U některých rutin dochází až ke čtyřnásobnému zrychlení hry! Přímo ve hře je možno navolit hloubku detailů popředí i pozadí zvlášť (čemu kdo dává přednost) , hutnost panoramy, počítadlo framů za sekundu atd. Při výběru nové hry volíte campaing z šesti druhů scénářů misí. Na ty se teď hned podíváme. Training on Saxxrat bomber a Training on Kerjt fighter jsou mise, kde se naučíte zacházet se základním zbrojním náčiním dvou typů letounů, které budete používat. Důležitá je i průprava nácviku navigace podřízených letounů na cíl, který určíte. Další čtyři „skutečné" mise jako je The Third Moon, The Battle of Kieer, The Fogs of Kar-Alh a Quinrasia and the Large Sea, vás zavedou do stále náročnějších úkolových scénářů. Moc se mi líbilo, že není nutno dokončit nebo vůbec začít trénink, ale můžete si rovnou zvolit jakýkoliv jiný scénář už od začátku. Ostatně vrátit se do tréninku lze kdykoliv. Pokud jsem počítal správně, úspěšně dokončit lze až 48 skvěle vymyšlených a napsaných scénářů. Účel mise je vždy dobře vysvětlen textem a mapkou, na závěr nechybí užitečná rada.

Grafika. Budete se divit, ale je to jedna z mála věcí, která souvisí s Wheels on Fire. Jedná se o tzv. „voxel engine" se svým typickým vzhledem, rychlostí a uspořádáním detailů. U WOF byla grafika asi tou nejslabší stránkou, ale upřít se nedá, že hra běžela nezvykle rychle. U Y3D je to už všechno v pohodě. Z okolních obrázků je vidno, že grafika je absolutně první, co si hráč oblíbí. Tvůrčí firma Black Blade se v přiloženém návodu sama a zcela dobrovolně přiznává, že se nechala inspirovat projektem voxel engine firmy Novalogic, který prý celkově vylepšila, přidala pár triků, urychlila, a výsledek nechává posoudit na nás. Samochvála prý smrdí a je to jen a jen na nás, abychom toto skvělé dílko obdařili komplimenty, superlativy a navýšeným bodovým hodnocením. Dal jsem si trochu práci a abych vás trochu přiblížil k problému dávám zde několik tipů k prohlédnutí různých zpracování voxelů, které je možno si stáhnout z Aminetu: Voxelengine (demo - červen '94), AgaVoxel (demo, prosinec '94), Voxelflight (demo - červenec '95), V_engine2 (demo - září '95), Aga_Voxel (demo Mountains, říjen '95 - asi nejlepší), Voxele25 (demo - březen '96), Wheels on fire (hra - první demo v srpnu '96), Sork (demo, květen '97). Y3D podporuje Cybergraphic. Co vy na NATO? Asi nic, vám stačí přece stará dobrá AGA.

Co zvuky? Obvyklý průměr, ale co podnítilo moji zvědavost, byla jejich nestejnorodost a různá kvalita. Mé tušení se zhmotnilo, když jsem samply přehrál v editoru a podíval se na jejich vzorkovací frekvence. Snad nebyly dva vzorky, které by ji měli stejnou, (rozpětí 8-20 kHz je podle mého avantgarda formátu Woody Allena) a navíc některé samply mi byly poněkud povědomé. Už už jsem chtěl napsat, že zvuky jsou jaksi... ale vzpoměl jsem si, že ve vesnici, kde mají chatu mí rodiče, je jeden člověk, který tvrdí, že jeden den složí písničku a příští týden mu ji hrají v rádiu. To ne, že by ji tak rychle stačil prodat a natočit ve studiu, ale prostě prý mu ji jaksi ukradli přímo z hlavy... Taky ho z Dobřan pouští jenom dvakrát ročně. Tomu, kdo neví, co a na co jsou Dobřany, napovím snad, že se jedná o obdobu Nehvizd, nebo pražských Bohnic. No, snad jsem se nenakazil. Jdeme dál.

Ovládání. Konečně méně kláves a více létání! Ubírá to sice na realitě, ale realistické hry budou mít stejně realismu pořád hodně daleko, tak o co vlastně jde... Směr létání lze ovládat myší nebo joystikem, obojí je dobře použitelné. Měl bych jenom výtku k volení zbraní. Zbraň nevolím přímo, ale postupnou jednosměrnou selekcí, která při některých skrumážích, vytváří spíše „random" selekci, nikoliv selekci cílenou. Trochu mě vadily poměrně časté srážky s letouny protivníka, z nichž některé stále letěly proti mě, až nebylo vyhnutí a nakonec bum! Třeba to byli vycvičení japončíci. Banzááj...! Možná.

CODA. Hra je skvělá, jediný zápor tvoří zvuky a japončíci. Proto ty tři body dolů.

—Prófa

EXCALIBUR ★★★★★ 97

Letecký simulátor. Black Blade/Titan Computer. **Minimum:** AGA Amiga 68030/25, 700 kB free CHIP RAM, 3.6 MB free FAST RAM, CD. **Doporučeno:** Amiga 68040/40, 8 MB free FAST RAM, CD, Z3 GFX board. **Testováno:** A1240T, 2 MB CHIP RAM, 16 MB FAST RAM, HD, JAZ, 12xCD, multiscan monitor.

onEscapee

AKČNĚ LOGICKÁ PLOŠINOVKA Z KATEGORIE SUPERHER

Nejdřív přišli. Říkali, že jsou přátelé. Pak se začali ztrácet lidé. Samí mladí silní muži... beze stopy. Kdo jsou? Proč jsou tu? Co s námi udělají? A co je tohleto za šramot? Je tam někdo? (buch!)

No je to neuvěřitelné, ale stalo se to! Spousta ohlašovaných projektů pro vánoční trh nevyšla (Forgetten Forever apod.), ale Sadeness Software dostál svým slibům a trhák všech trháků je tady. Po celých čtyřech letech, kdy jsme měli možnost začít hrát a v bezesných nocích řešit hádanky legendárního Flashbacku se objevuje jeho nepřímý následovník onEscapee, maďarského týmu Invictus. Jen na málo projektů se celá amigistická veřejnost těšila a nervózně poklepávala prstíky, jako právě na tento. Kdo měl to štěstí a stáhl si z Aminetu demo, měl už tu možnost pokochat se prvníma dvěma úrovněmi. Kdo ne, má možnost to napravit

díky našemu cover CD, které obsahuje dokonce ještě větší demoverzi.

Dá se říci, že OE je skutečně důstojným nástupcem, neboť skýtá několik prvků, které jsou téměř shodné a navíc obsahuje věci, které ve Flashbacku chyběly. Mezi to, co zůstalo, patří perfektně animovaná do všech pohybových detailů rozkreslená postava hrdiny, který je však o něco větší a má více pohybů. Navíc má možnost se pohybovat nejen ve 2D prostředí, ale je s ní možné chodit do prostoru, do tajných chodeb nebo plavat v jezeře (obzvlášť povedený efekt). Jako obvykle používá pro akční sekvence pistoli, která však oproti klasice není k dispozici okamžitě, ale je nutné si ji vysloužit (hnusný pavouk ji jen tak nedá). Ke standardním pohybovým kreacím patří samozřejmě chůze, běh, kotouly, přískoky, šourání a kdoví co ještě.

Největším překvapením je grafika. Nejen její kvalita, která je v některých lokacích ještě lepší než Flashback, ale její různorodost a přítomnost spousty animací. Ani jedna z lokací není bez toho, aby se něco nehýbalo. Ještě k tomu jsou veškeré důležité akce (a že jich není málo) prokládány full screenovými animacemi (sbírání věcí, prohlížení, umírání). Parádní je také to, že např. každá hrdinova smrt má jinou animaci. Vzhledem k množství situací, kde je možné zemřít, je to neuvěřitelné množství. A aby toho nebylo málo, tak je třeba se zmínit o zvuku. Ten už při prvních snímcích úvodního intra udeří na vaše bubínky a máte-li výkonnou aparaturu, zaručuju vám, že budete mít husí kůži. Průvodní píseň (zpívaná), je jakoby vystřižená z nějakého alba gotických Sisters of Mercy nebo něčeho podobného. V samotné hře pak dokonalost zvukového mistra Invictusu dosahuje takových kvalit, že je to až neuvěřitelné. Stereo efekty by samy o sobě nebyly ničím zvláštním, ale ztišování a zesilování zvuků v závislosti na poloze hrdiny, to mi vyrazilo dech. Skutečně skvělá práce!

S radostí kvituji, že se už u třetí hry v tomto čísle recenzované dá ukládat pozice kdykoliv během hry. Ve hrách, jako je tato, to každý přivítá, neboť smrt číhá doslova na každém kroku. Pro snadnější orientaci jsou zapsané pozice znázorněny graficky, takže není nutné si sejvy popisovat: u řeky, před skálou a tak podobně.

Klasické ovládání klávesnicí je doplněno i možností hrát CD 32 joypadem, díky němuž hra sice získá na konzolovitém charakteru, ale je to mnohem pohodlnější. A ještě něco ke grafice: OE běží v mnoha rozlišeních, včetně podpory karet Cybervision. A musím říct, že na Multiscan monitoru to vypadá ještě o mnoho lépe než na televizi.

Co dodat? Nic, stačí jen a jen jásat. Mám velkou radost, že jsme se dočkali takových skvostů jako je Final Odyssey a OE. Doufejme, že tenhle slabý deštík super her bude nadále houstnout. —**JayTee**

EXCALIBUR ★★★★★ 93

Akčně logická plošinovka. Invictus/Sadeness 1997. **Minimum:** A1200, 2 MB chip, 4 MB fast RAM, HD, 2x CD. **Doporučeno:** A1230, 2MB chip, 8 MB fast RAM, HD, 8x CD. **Testováno na:** A1240T, 2 MB chip, 48 MB fast RAM, HD, 10x CD.

Blade

UFO VE STŘEDOVĚKU ANEB NĚCO PRO SILNÉ NERVY

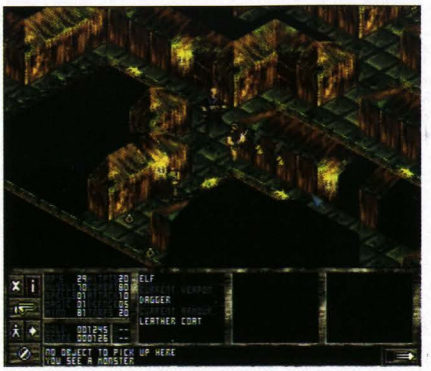
Démoni chaosu ovládli celou Zemi a v centru největší sopky uschovaly magickou Kouli zla, která jim byla dána do vínku samotným Nejvyšším pekelníkem. Jelikož panoval v nitru sopky takový žár, který nemohl nikdo snést, nebylo možné svět zbavit zla zničení této koule. Tradovalo se sice, že do nitra sopky vedou podzemní chodby a průlezy, ale tahle cesta byla tak nebezpečná a smrtící, že hrdinů, co byli ochotni vydat se jí, bylo velmi poskrovnu. Ale nikdy nic netrvá věčně a tak se přeci jen objevuje ne jeden, ale celá parta těch nejudatnějších a nejudatnějších hrdinů, zběhlých jak v boji, tak v moci kouzelné. Letitý kouzelník vybaluje ze svého mantagura, speciálního pouzdra, tajnou mapu a hledá vchod do sluje, vedoucí přímo do nitra Země. Chytrý elf radí dobře se vybavit na tu tuhou cestu, ale silný kovář Jezufif již v nejbližším vesnickém kovářství vybírá ty správné pomůcky. Vlahá noc jim jistě dodá síly, i když mnozí ani spát nemohou: pořád musí myslet na to, co je čeká. A už je to tady. Svítá...

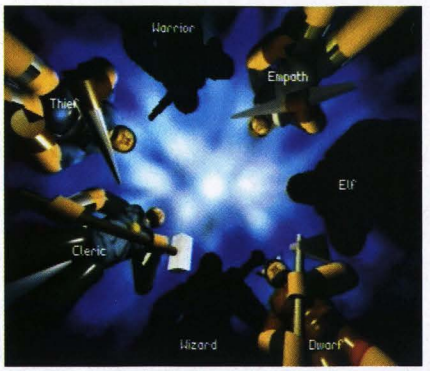
Dodavatelem tohoto dobrodružství je firma Alive Mediasoft. Zatímco všichni jsme čekali, že prvním počinem této mladé firmy budou komerční verze Doom a Doom II pro Amigu, byli jsme trochu zaskočeni, když jsme byli laskavě požádáni touto firmou, aby jsme otestovali a případně doporučili našim čtenářům hru Blade. Krabička ve tvaru dabl CD teď leží přede mnou a já se tedy chopím svého úkolu. Kupodivu uvnitř nenacházím ani jedno ani dvě cédéčka, ale čtyři diskety. Mno, říkám si, škoda. Přeci jen už i v herním světě Amigy jsme si zvykli na CD standard... viz mnoho recenzí předtím. Ale což, když to bude kvalita, rád tento malý nedostatek odpustím. Jak je již mým nedobrým zvykem, vrhám se rovnou s disketou do drivu, aniž bych si přečetl manuál. On tam tedy nějaký je, ale otevřu ho až když půjde skutečně do tuhého... Instalace proběhla musím říct velice korektně a tak si jen slastně pobroukávám, v radostném očekávání, že si pěkně zastrateguju...

Hra má tzv. oddělené intro, to znamená, že se na něj nemusíte dívat při každém spuštění hry, což je velice příjemné, zvlášť u Blade, neboť se jedná o intro z kategorie suchých, čeledi nezáživných a druhu nevzrušivého. Vlastně vám anglickou textovou formou sdělí to, čím jsem uvedl tuhle recenzi. Ale to neva. Kdo má ksakru pořád vymýšlet nové příběhy. Hlavně, že hráči rubou a platí. Nee, nechci Scorpius, to je tým - vlastně jeden člověk, co hru napsal, nějak hanět, ale příběh tedy nic moc.

Rebootuji tedy Amigu, jelikož nejde hrát z WB, asi kvůli chip RAM a vrhám se do víru boje. Samozřejmě vyberu sobě ty nejsympatičtější a snad i nejschopnější bojovníky. No doufám, že ano... Vybrat si partu složenou ze čtyř maníků, ve které každý umí od něčeho trochu, ale v jedné vlastnosti vyniká nad ostatními, by snad ale zvládnul každý. Kouzelník není mistr kung-fu, ale berlou mrazilkou z vás udělá ledovec, který hravě zruší i Titanic. Bojovník zase okolo sebe mrská mečíkem jak zběsilý, ale co je to teorie relativity netuší a tak dále a tak dále.

Většinu herní plochy tvoří isometrické 3D pole, s absolutní visáží pole známého z kultovní hry UFO. Že Blade nemá s UFEM jenom grafickou podobu, poznávám za chvíli. V dolní části je panel, ve kterém to vlastně všechno vězí. Vidíme tam, jak je kdo silný mrštný, kolik toho u sebe má a hlavně kolik má akčních bodů neboli action points. A je to tady: UFíčko v minulosti. Táhne jeden - vyčerpá body, jde druhý a po něm třetí a pak čtvrtý a pak... no jistě co by to bylo za hru, kdyby táhl jenom hráč. Klik... Motorolou proběhne milion isntrukcí a vy můžete zase táhnout. Jak tak hraju, něco mě ale vadí, řekl bych až bije do očí. Myslel jsem si, že koupí procesoru 040 se moje Amiga stane docela silným počítačem, ale Blade mě snad chce přesvědčit o opaku. Scrolling je totiž tak neskutečně pomalý a trhaný, že mi z toho lítají panenky sem tam. Pamatuji si na nespokojence, kterým přišla konverze UFA na Amigu pomalá. Co by měl podle nich říci o Blade? Vzpoměl jsem si s úsměvem na úda-





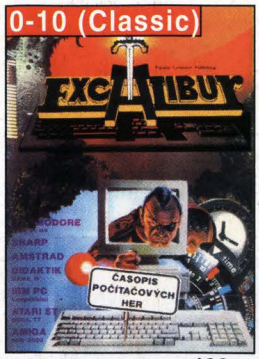
je, stojící na krabičce, hlásající něco o tom, že na AGA strojích s přidanou FAST RAM se dočkáme skvělých výkonů a grafiky. No vzhledem k tomu, že je hra pouze v normě PAL tak se mi grafika nezdá zas až tak úžasná. UFO v double PAL vypadá o 100 procent lépe. No a pozor, tento stav byl ve chvíli, kdy jsem se ocital ve městečku, kde nebyly žádní nepřátelé ani objekty. Říkal jsem si: až budu někde dál, tak se z toho... víte co? A nemýlil jsem se: scrolling ve sluji, kde je spousta nepřátel, se stává noční můrou. Dost mě to mrzelo, protože jinak koncept hry není špatný: je tu spousta kouzel, tajných slují, mapy se generují náhodně, tudíž nikdy nejdete stejný příběh. Hru si můžete uložit v jakémkoliv okamžiku a zase nahrát. Grafika, i když ne zcela podle mých představ, je, zvlášť pak v pokročilejších úrovních docela ucházející. Totéž platí o hudbě, velice pěkné moduly. Ale co je to všechno platné, když je tady tenhle handicap, který celou nadějnou věc dokonale zasklí. Je sice hezké, že hru naprogramoval jeden člověk, dokonce myslím, že velice schopný, ale rozhodně počet betatesterů Alive Mediasoft téměř 10 lidí by měl pro příště být na straně programátorů.

Třesu se. A víte proč? Bojím se dalších projektů, které ač koncepčně perfektní, ztroskotají na zpracování, díky amatérské produkci a šetření na nesprávných místech. Spousta jiných případů naznačuje, že je možno se s tím vypořádat. U Blade se to bohužel nepovedlo na sto procent. Snad příště.

—JayTee

EXCALIBUR ★★★☆☆ 75

Tahová strategie. Scorpius/Alive Mediasoft, 1997. **Minimum:** A500, 1 MB RAM. **Doporučeno:** A1200, 2 MB Chip RAM, 2 MB Fast RAM, HD... ale je to zbytečné. **Testováno na:** A1200T, 040/40, 50 MB RAM, HD... a bylo mi to taky na nic.



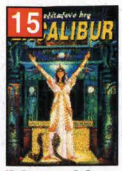
11 čísel, 292 strany **190 Kč**

~~24 Kč~~ 20 Kč

~~24 Kč~~ 20 Kč

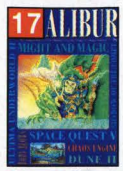
~~24 Kč~~ 20 Kč

14 vyprodáno

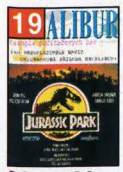


~~29 Kč~~ 20 Kč

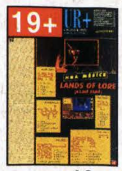
~~29 Kč~~ 20 Kč



~~29 Kč~~ 20 Kč



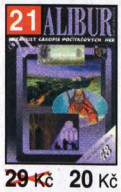
~~29 Kč~~ 20 Kč



10 Kč

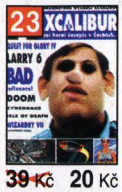
~~29 Kč~~ 20 Kč

10 Kč



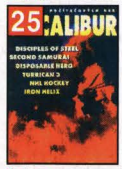
~~29 Kč~~ 20 Kč

~~39 Kč~~ 20 Kč

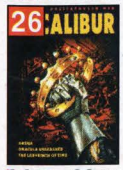


~~39 Kč~~ 20 Kč

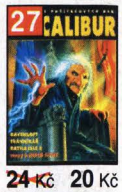
~~24 Kč~~ 20 Kč



~~24 Kč~~ 20 Kč



~~24 Kč~~ 20 Kč



~~24 Kč~~ 20 Kč

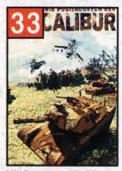
~~24 Kč~~ 20 Kč

~~24 Kč~~ 20 Kč

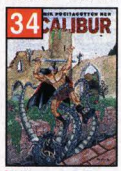
~~24 Kč~~ 20 Kč

~~24 Kč~~ 20 Kč

~~24 Kč~~ 20 Kč

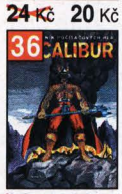


~~24 Kč~~ 20 Kč

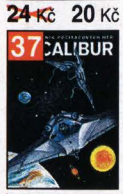


~~24 Kč~~ 20 Kč

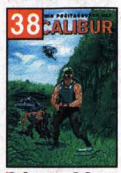
~~24 Kč~~ 20 Kč



~~24 Kč~~ 20 Kč

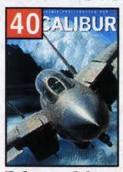


~~24 Kč~~ 20 Kč

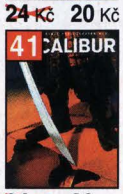


~~24 Kč~~ 20 Kč

~~24 Kč~~ 20 Kč



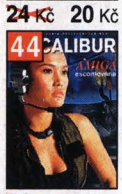
~~24 Kč~~ 20 Kč



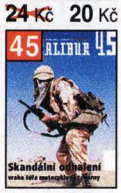
~~24 Kč~~ 20 Kč

~~24 Kč~~ 20 Kč

~~24 Kč~~ 20 Kč

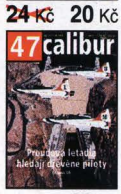


~~24 Kč~~ 20 Kč

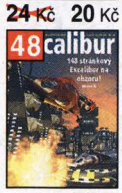


20 Kč

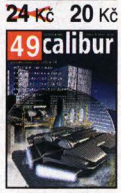
20 Kč



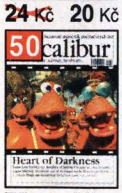
20 Kč



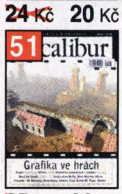
20 Kč



20 Kč

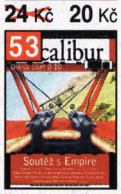


~~75 Kč~~ 20 Kč



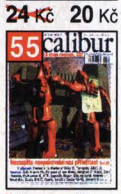
~~85 Kč~~ 20 Kč

~~39 Kč~~ 20 Kč



~~39 Kč~~ 20 Kč

~~39 Kč~~ 20 Kč



~~39 Kč~~ 40 Kč

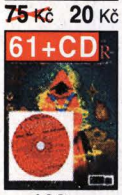
100 Kč

100 Kč

100 Kč

100 Kč

100 Kč



100 Kč

100 Kč

100 Kč

ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE (PŘÍKLAD)	
Excalibur Classic	= 190 Kč
Excalibur 55	= 40 Kč
Excalibur 15-25	= 240 Kč
poštovné	= 30 Kč
doporučeně	= 20 Kč
CELKEM	**510 Kč**

CD50 CD52 CD57 CD58 CD59 CD60

75 Kč 75 Kč 75 Kč 75 Kč 75 Kč 75 Kč

Jak získat starší Excalibury?

❶ Na zadní část složenky typu C do *„Zprávy pro příjemce"* napište za co a kolik platíte a připočítejte poštovné a balné 30 Kč. Pokud chcete zaslat zásilku doporučeně, připočtěte ještě příplatek 20 Kč. ❷ Výslednou částku poukažte na adresu **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1**. ❸ Zaplacené časopisy obdržíte do 14 dnů poštou.

Předplatné Excaliburu

❶ Předplatné Excaliburu + CD na 12 čísel činí 1 200 Kč, na 6 čísel 600 Kč. ❷ Předplatné poukažte na adresu **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1**. ❸ Zaplacené časopisy zasíláme od nejbližšího čísla.

C poštovní poukázka na Kč == 1 200 == h =

slovy =TISÍCDVĚSTĚ ========

Kč == h

Konst. symbol | Příjmový: 44 | Výdajový: 45

Adresát:
PCP
Box 414
1 1 1 2 1 Praha 1

Odesílatel:
Jan Novák
Dlouhá 34
3 3 3 0 3 Lhota

Okresní razítko | Podací číslo | Denní razítko

Kč == 1 200 == h =

Adresát: Konst. symbol výdajový: 45
PCP
Box 414
1 1 1 2 1 Praha 1

Odesílatel:
Jan Novák
Dlouhá 34
3 3 3 0 3 Lhota

Úsťřižek pro příjemce

C

Kč == 1 200 == h =

Adresát: Konst. symbol příjmový: 44
PCP
Box 414
111 21 Praha 1

Odesílatel:
Jan Novák
Dlouhá 34
333 03 Lhota

Kontrolní lístek

Kč == 1 200 == h =

Zúčtovací data plátce:

Adresát:
PCP
Box 414
111 21 Praha 1

Odesílatel:
Jan Novák
Dlouhá 34
333 03 Lhota

Podací lístek **Pečlivě uschovejte!**